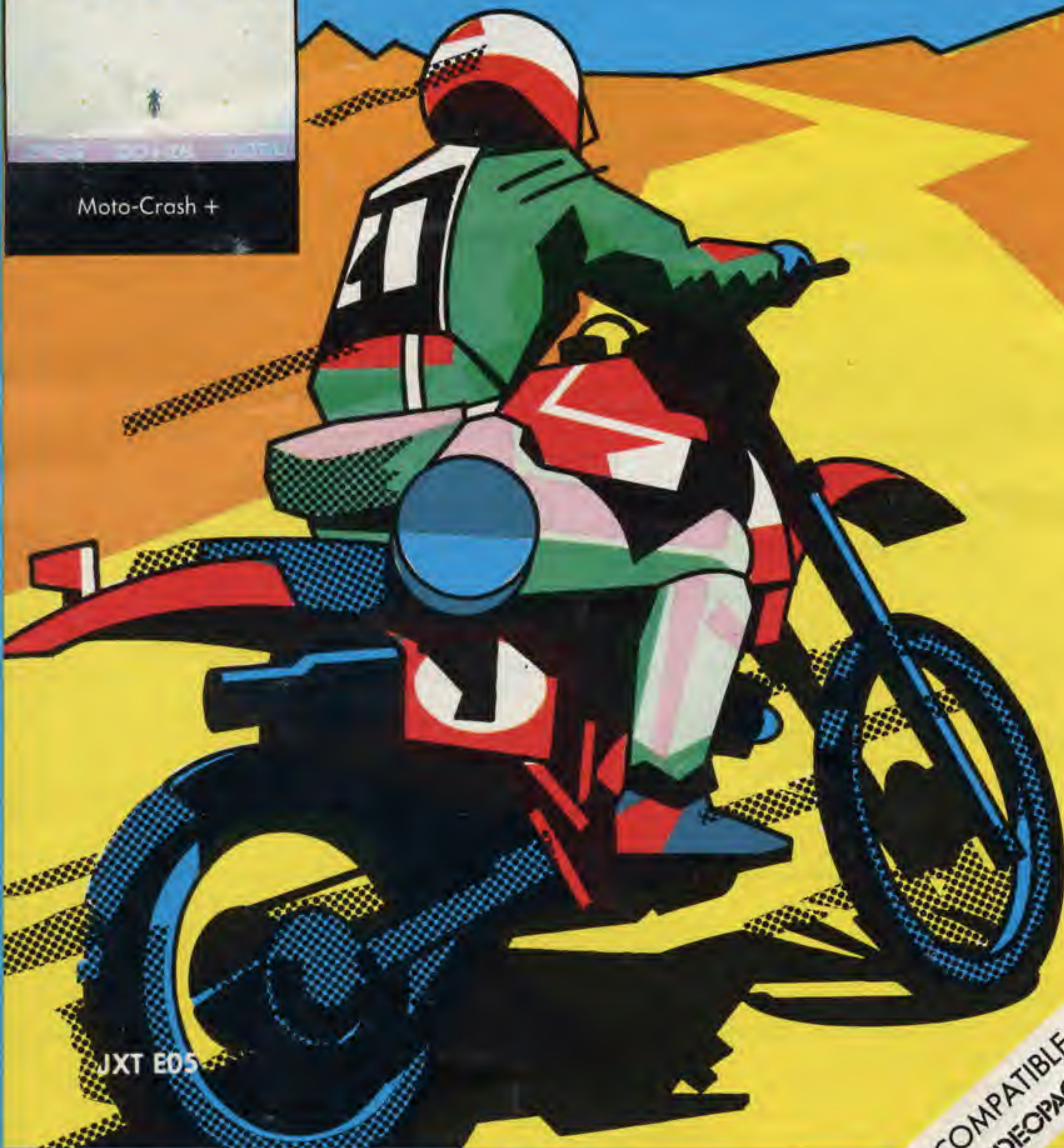




MOTO-CRASH+



JXT E05

COMPATIBLE
VIDEOPAC+

Cette cartouche TO.TEK fait partie d'une gamme complète de cartouches utilisables avec :

- L'Ordinateur de jeu JOPAC
- ~~Le Vidéo Computer~~
~~VIDEOPAC G7000~~
- Le Vidéo Computer
VIDEOPAC+G7400

Elles permettent à toute la famille de se distraire, de s'amuser et de s'instruire.
S'assurer que la console de jeu a été correctement installée.

MOTO-CRASH est un jeu d'adresse et de réflexes: malgré pluie, neige ou verglas, qu'il fasse jour ou qu'il fasse

nuit, pilotez votre moto au maximum de ses possibilités sur tous les circuits et en triomphant de vos adversaires.

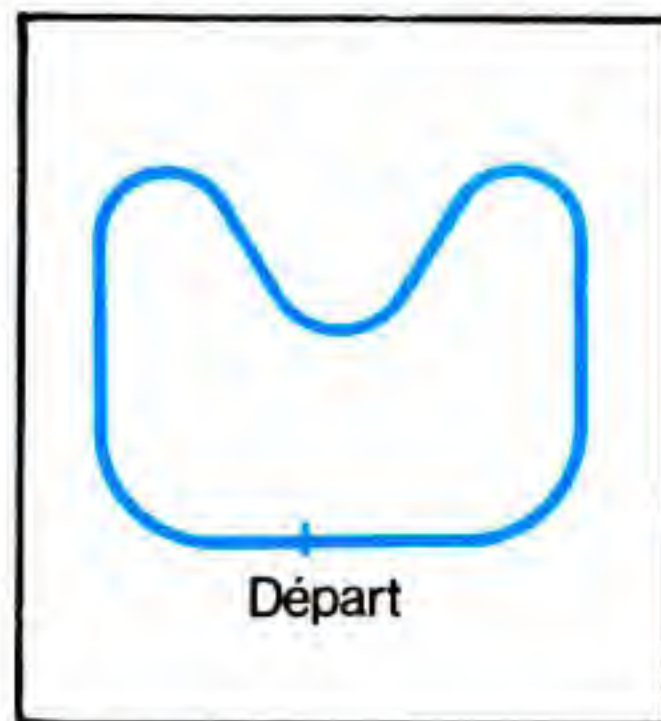
Description de l'écran.

- En bas de l'écran se trouve la moto que vous devez piloter, avec la manette de jeu, sur un parcours délimité par des bornes rouges qui défilent.
- En bas et à gauche, s'affiche votre score, correspondant au nombre de kilomètres parcourus en une partie (les deux premiers chiffres de gauche).
- En bas et à droite, s'affiche le meilleur score réussi jusqu'à au cours des parties précédentes.
- Un compteur initialisé à trois minutes détermine la durée du parcours.

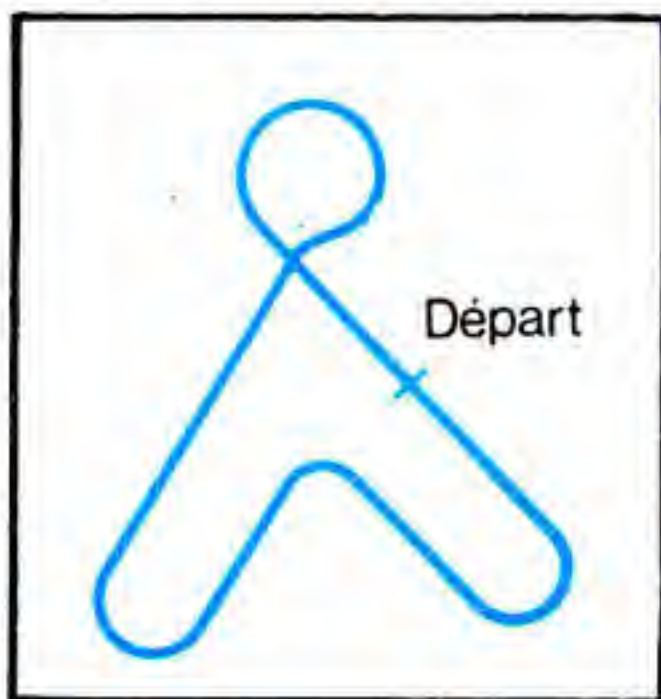
Déroulement du jeu.

- Le but du jeu est donc de parcourir en trois minutes la plus grande distance possible, en évitant d'entrer en collision avec les autres motocyclistes circulant sur le même parcours: si vous allez trop vite, vos réflexes sont soumis à rude épreuve; si vous allez trop lentement, vous devenez un obstacle dangereux sur le circuit!
- Une fois que vous avez appuyé sur la touche Δ , vous avez le choix entre quatre circuits, de difficultés variables, plus un circuit au tracé aléatoire!

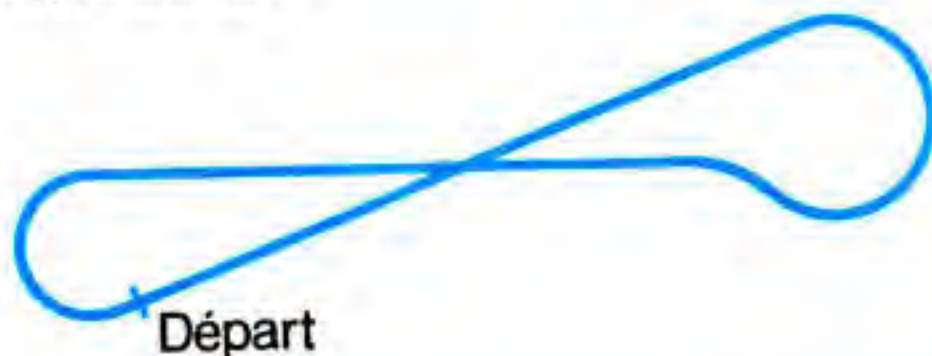
★ **Circuit 2:** appuyez sur la touche 2



★ **Circuit 3:** appuyez sur la touche 3



★ **Circuit 1:** appuyez sur la touche 1



Chaque fois qu'un jeu est fini, remettre à zéro (appuyez sur DEPART). QUEL JEU? apparaît sur l'écran. Il est alors possible:

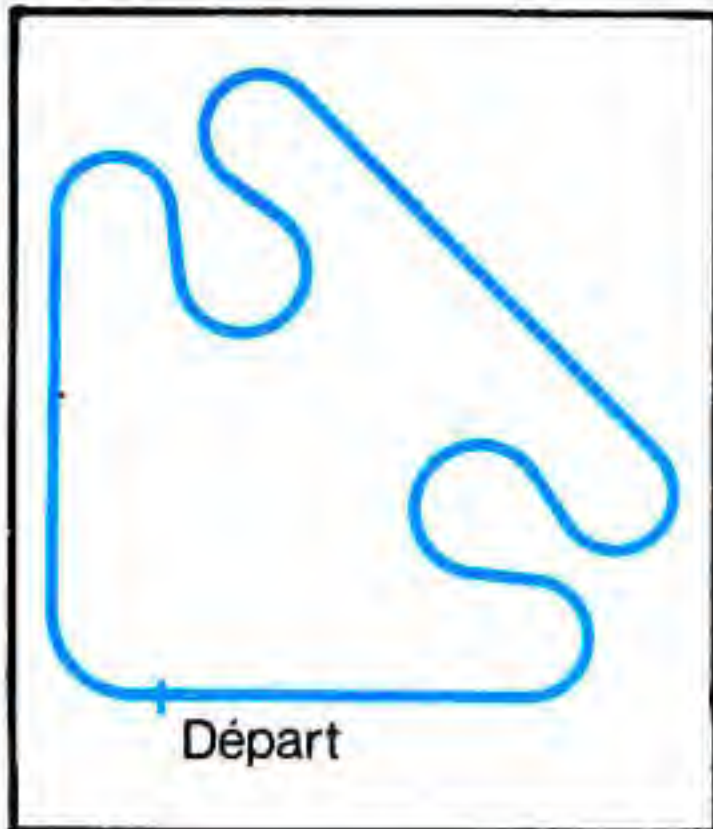
- de choisir un autre jeu de la cartouche, ou
- de changer de cartouche JOPAC

Pour enlever une cartouche JOPAC placer une main sur le pupitre près du logement de la cartouche et tirer vers le haut. Remettre immédiatement la cartouche JOPAC dans sa boîte.

Introduire une nouvelle cartouche dans le pupitre et se reporter à son mode d'emploi.

- de raccorder l'arrivée antenne extérieure au téléviseur et débrancher l'ordinateur JOPAC du secteur pour utiliser normalement le téléviseur.

★ **Circuit 4:** appuyez sur la touche 4



En appuyant sur la touche 0, l'ordinateur vous concoctera, à sa guise, un **parcours spécial**, qui vous sera inconnu: soyez prudent!

- Au début de la partie, lorsque la moto démarre, il fait jour et la route est sèche (fond de l'écran vert, montagnes jaunes et rouges).
- Dès que vous avez parcouru six kilomètres, la nuit tombe (fond de l'écran et montagnes noires).

- Au bout de dix kilomètres, la route devient humide (fond bleu, montagnes vertes et noires), puis enneigée à partir de vingt kilomètres (fond blanc, montagnes blanches et noires) et enfin, verglacée, au bout de trente kilomètres (fond bleu clair, montagnes bleues claires et noires).
- Bien entendu, l'adhérence de la route va diminuer en fonction du mauvais temps: vous devrez donc "doser" soigneusement votre vitesse et vos trajectoires, si vous souhaitez éviter les motos concurrentes et ne pas quitter la piste (dès que vous sortez du parcours délimité par les bornes rouges, votre moto se trouve considérablement freinée...).
- Si vous réussissez à parcourir six kilomètres (de jour) ou 4 kilomètres (la nuit) sur route sèche, humide, enneigée ou verglacée **sans avoir d'accident**, l'ordinateur vous accorde un bonus temps: la lettre B s'affiche alors en bas de l'écran.

A vous de profiter des précieuses secondes supplémentaires qui vous sont offertes, pour réaliser un score de champion!

Fin de la partie.

- Si vous souhaitez concourir à nouveau sur le même circuit, il vous suffira d'appuyer sur n'importe quelle touche du clavier (sauf **Δ**).
- Si vous souhaitez revenir à la séquence de choix initial entre les cinq parcours, appuyez sur **Δ**.

Manipulation des commandes

Positions 8, 1, 2: la moto accélère;

Positions 4, 5, 6: elle ralentit;

Positions 2, 3, 4: la moto tourne à droite;

Positions 6, 7, 8: elle tourne à gauche;

- Les positions 2, 4, 6 et 8 permettent ainsi de combiner accélération ou décélération et changements de direction.



Procédure de vérification.

Si l'équipement paraît ne pas fonctionner correctement, procéder comme suit:

Appuyez sur DEPART. Le téléviseur doit émettre un son et QUEL JEU? doit apparaître sur l'écran. Dans le cas

contraire, vérifiez que l'équipement est installé conformément aux modes d'emploi. Si le défaut persiste, rapporter le pupitre et la cartouche chez votre revendeur.